

## Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch: câmeras diegetizadas e a manifestação do mal no cinema de horror found footage

Por Gabriela Machado Ramos de Almeida e Jéssica Patrícia Soares \*

**Resumo:** Este artigo investiga a presença de câmeras diegetizadas em filmes de horror *found footage*, com o objetivo de compreender como o seu uso afeta esses filmes em suas dimensões estéticas e narrativas. Tendência no cinema de horror contemporâneo, o *found footage* caracteriza-se pelo uso de câmeras diegéticas, pela emulação de uma visualidade amadora e por imperfeições técnicas na imagem e no som que remetem a uma linguagem realista próxima das convenções do documentário. No artigo, são analisadas sequências extraídas de sete filmes: *The Collingswood Story* (2002); *Atividade paranormal* (2007); *O segredo do lago Mungo* (2008); *V/H/S* (2012); *Atividade paranormal 4* (2012); *The Den* (2013) e *Amizade desfeita* (2014). A realização da pesquisa permitiu criar uma tipologia que elenca diferentes tipos de câmeras e interfaces presentes nestes filmes e as distintas visualidades que elas produzem: 1) câmera na mão, 2) câmera de vigilância e 3) *webcam* e captação da tela. Também foi possível observar os modos como as câmeras diegetizadas são justificadas no enredo dos filmes e, ao mesmo tempo, funcionam como artefato por meio do qual o mal se materializa e se torna visível.

**Palavras-chave:** cinema, gêneros cinematográficos, horror, *found footage*, câmera diegética.

**Resumen:** Este artículo investiga la presencia de cámaras diegetizadas en películas de horror *found footage*, con el objetivo de comprender cómo su uso afecta a estas películas en sus dimensiones estéticas y narrativas. Tendencia en el cine de horror contemporáneo, el *found footage* se caracteriza por el uso de cámaras diegéticas, por la emulación de una visualidad *amateur* y por imperfecciones técnicas en la imagen y el sonido que remiten a un lenguaje realista cercano a las convenciones del cine documental. En el artículo, se analizan secuencias extraídas de siete películas: *The Collingswood Story* (2002); *Actividad paranormal* (2007); *Lake Mungo* (2008); *V/H/S* (2012); *Actividad paranormal 4* (2012); *The Den* (2013) y *Unfriended* (2014). La realización de la investigación permitió crear una tipología que lista diferentes tipos de cámaras e interfaces presentes en estas películas y las distintas visualidades que ellas producen: 1) cámara en mano, 2) cámara de vigilancia y 3) cámara web y captura de pantalla. También fue posible observar los modos como las cámaras diegetizadas están justificadas en la trama de las películas y al mismo tiempo funcionan como artefacto por medio del cual el mal se materializa y se vuelve visible.

**Palabras clave:** cine, géneros cinematográficos, horror, *found footage*, cámara diegética.

**Abstract:** This paper examines the presence of intra-diegetic cameras in found footage horror movies, in order to understand how their use affects the aesthetic and narrative dimensions of these films. A trend in contemporary horror filmmaking, found footage is defined by the use of intra-diegetic cameras, the emulation of an amateur visualization, and some technical imperfections in image and sound that are usually associated to the conventions of documentary film. After analyzing sequences from seven films: *The Collingswood Story* (2002); *Paranormal Activity* (2007); *Lake Mungo* (2008); *V/H/S* (2012); *Paranormal Activity 4* (2012); *The Den* (2013) and *Unfriended* (2014), this paper offers a typology of the types of cameras and interfaces present in these films as well as the distinct visualizations they produce, namely: 1) portable camera, 2) surveillance camera and 3) webcam and screen capture. It is also possible to observe the ways in which intra-diegetic cameras are justified by the plot of the films and, while at the same time, they function as artifacts through which evil materializes and becomes visible.

**Key words:** cinema, film genres, horror, found footage, intra-diegetic camera.

**Data de recepção:** 18/11/2017

**Data de aceitação:** 28/12/2017

## 1. Introdução

O escritor H.P. Lovecraft dizia que a emoção mais antiga e forte do ser humano é o medo. Apesar de o medo ser um instinto primitivo, o horror como gênero moderno surgiu tardiamente, em meados do século XVIII, possuindo como fontes na literatura o gótico inglês, o *Schauer-roman* alemão e o *roman noir* francês (Carroll, 1999: 16). Desde o início do cinema as histórias de horror forneceram elementos para a criação de filmes, desde *O estudante de Praga* (*The Student of Prague*, Paul Wegener e Stellan Rye, 1913), que apresenta claras referências a um conto de Edgar Allan Poe, e *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), inspirado no romance *Drácula*, de Bram Stoker. No entanto, a expressão

“filme de horror” consolidou-se somente após o sucesso das produções da Universal nos anos de 1930 (Hutchings *apud* Acker, 2017). Um século depois, o gênero de horror está em alta, especialmente com o chamado horror *found footage*, que é objeto de investigação desta pesquisa.

O termo *found footage* é anterior a sua popularização no cinema de horror, remetendo ao cinema experimental ou de vanguarda. Conforme observa Ana Acker (2017: 15), o *found footage* originalmente é uma vertente do cinema experimental em que excertos de filmes produzidos no passado são utilizados em novas produções. Mais recentemente, a expressão passou a ser utilizada também para designar filmes documentários que se baseiam em material de arquivo.<sup>1</sup>

Em relação aos filmes de horror, o rótulo *found footage* costumava ser atribuído às obras que se valiam de uma possível vinculação ao documentário como argumento de venda e cuja premissa era a de que as pessoas que produziram as imagens estariam mortas ou desaparecidas. Contudo, esse conceito foi expandido devido à popularização do estilo e sua apropriação em filmes com propostas diferentes dos *found footage* de referência: *A bruxa de Blair (The Blair Witch Project)*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999) é considerado o primeiro e, quase vinte anos após o seu lançamento, talvez permaneça como o mais famoso.

Como aspecto que relaciona diversos filmes classificados como *found footage* de horror, no entanto, está a presença de câmeras diegéticas<sup>2</sup> como ativadoras a catalisadoras do mal: em diversos casos, como o artigo buscará apontar, é a

---

<sup>1</sup> Ver, por exemplo, o livro organizado por Antonio Weinrichter (2009) em torno do assunto.

<sup>2</sup> Aumont e Marie, no *Dicionário teórico e crítico de cinema*, explicam, a partir de Christian Metz, que a diegese “é a instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso os personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos. [...] [Como] é próprio do cinema, o espectador constrói um universo do qual ele participa e com o qual se identifica o filme, que neste caso seria a diegese” (Aumont e Marie, 2001: 78).

sua presença devidamente justificada pelo roteiro que permite tanto aos personagens quanto ao espectador o contato com o sobrenatural, ou o meio através do qual o mal efetivamente se materializa, produzindo demônios virtuais, espíritos *hackers* e assassinos *glitch*.

Alexandra Heller-Nicholas (2014) propõe uma atualização da definição de *found footage* de horror que a torna mais ampla. Para a autora, trata-se não apenas da premissa/promessa de que as imagens seriam “material encontrado” gravado com câmeras de uso cotidiano de diversos tipos, mas sim de um tipo de estética realista e de caráter amador emulados pelas imagens presentes nos filmes e ao mesmo tempo familiares ao público. Deste modo, para este trabalho, será considerada a definição de Heller-Nicholas, englobando também os filmes realizados com imagens de *webcam* e captação da tela do computador.

Este artigo apresenta, portanto, um estudo sobre a presença das tecnologias de registro de imagens de forma diegetizada no *found footage* de horror, com o objetivo de compreender como as obras são afetadas – em suas dimensões narrativas e estéticas – pela presença das câmeras que são justificadas na diegese. As cenas dos filmes selecionados para análise seguem como critério a diversificação das câmeras e os tipos de imagens delas provenientes. Foram escolhidas, assim, produções que englobassem câmera diegética presente na narrativa de diversas formas e que dessem origem a imagens com visualidades distintas: 1) câmera na mão, 2) câmera de vigilância, 3) *webcam* e captação da tela do computador.

A partir dessa delimitação, foram selecionadas sequências dos seguintes filmes para a investigação: *Atividade paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007); *Atividade paranormal 4* (*Paranormal Activity 4*, Henry Joost e Ariel Schulman, 2012); *The Den* (Zachary Donohue, 2013); *Amizade desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2014); *V/H/S* (Adam Wingard, David Bruckner,

Ti West, Glenn MCquaid, Joe Swanberg e Radio Silence, 2012); *O segredo do lago Mungo* (*Lake Mungo*, Joel Anderson, 2008); *The Collingswood Story* (Mike Costanza, 2002).

Como aporte teórico, este trabalho se baseia em contribuições de pesquisadores que vêm se dedicando ao estudo do horror no cinema contemporâneo e especificamente ao *found footage*, a exemplo de Alexandra Heller-Nicholas (2014), Rodrigo Carreiro (2013), Laura Cánepa (2013), Ana Acker (2015, 2017), Klaus'berg Nippes Bragança (2016) e Kjetil Rødje (2017), bem como Noël Carroll (1999) e seu estudo sobre o horror como gênero cinematográfico.

## 2. O cotidiano na tela nos filmes de horror

A definição do horror no cinema é considerada a partir da capacidade de uma obra inscrita neste gênero de provocar o afeto<sup>3</sup> do qual deriva seu nome: um sentimento de horror (Carroll, 1999: 30). O cinema de horror é conhecido pelos ciclos que compõem a sua história, normalmente devido à codificação excessiva de determinados recursos narrativos e estéticos que se repetem em diversos filmes de uma mesma época. Em 1999, *A bruxa de Blair* iniciaria um novo ciclo no gênero e, embora não tenha sido o primeiro filme com essas características, impulsionou o chamado *found footage* de horror. De baixo orçamento, a produção alcançou números expressivos de bilheteria – nos Estados Unidos faturou US\$ 141 milhões (Acker, 2015).

---

<sup>3</sup> A noção de afeto utilizada neste artigo espelha-se no proposto por Noël Carroll em *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*, em que o autor afirma que “como os romances de suspense ou de mistério, os romances são chamados de horror de acordo com sua deliberada capacidade de provocar certo afeto (*affect*). De fato, os gêneros do suspense, mistério e horror derivam seus próprios nomes dos afetos que pretendem provocar [...] um sentimento do horror” (Carroll, 1999: 30). Mais adiante, destaca que alguns indicadores para definir uma obra de horror são as respostas emocionais do público, que devem ocorrer paralelas às emoções dos personagens do filme. Assim, se os personagens veem os monstros nos filmes com “medo, mas também com nojo, com um misto de terror e repulsa”, o público idealmente deve sentir o mesmo, sendo esse o afeto almejado (Carroll, 1999: 39).

A publicidade em torno de *A bruxa de Blair* foi idealizada para que o público acreditasse que seu material era verdadeiramente composto de imagens de teor documental encontradas após o desaparecimento do grupo que protagoniza a trama. O interesse em torno dessa produção demonstrou um espaço para “filmes constituídos parcial ou inteiramente por imagens (e sons) de textura amadora, íntima ou caseira” (Carreiro, 2013). O fenômeno de filmes como este, que a indústria tenta codificar como documentários e vender como se fossem “verdadeiros”, alçou o *found footage* a subgênero do horror, devido à evolução de seu próprio conjunto de códigos e convenções para uma categoria com características próprias, que é facilmente identificável em suas particularidades – algumas das quais decorrem justamente da tentativa de emular uma linguagem próxima das convenções do documentário (Heller-Nicholas, 2014: 16).

Analisando filmes de horror *found footage*, é possível constatar que uma de suas premissas é aproximar o espectador da narrativa contada, seja pelo uso de procedimentos estilísticos como imperfeições na imagem e o aparecimento dos aparatos de gravação, seja pela escolha dos enredos, que geralmente se baseiam em situações cotidianas em que a presença de uma câmera filmando constantemente é justificada. Segundo Cánepa e Ferraraz, são características destes filmes:

[...] a câmera “diegética”, isto é, operada por personagens ou em situações incorporadas à narrativa; o uso de tecnologias do tipo acessível para consumidores amadores; a ausência de moldura narrativa, exceto pela presença eventual de letreiros curtos no começo ou no final do filme; a presença de atores desconhecidos do grande público; a ausência de trilha sonora extradiegética; a remissão constante à câmera; a linearidade cronológica descontínua; o destaque para os “tempos mortos” em que nada de relevante acontece; e a preferência por ambientes comuns e situações (pelo menos inicialmente) cotidianas (Cánepa e Ferraraz, 2013: 54).

Os autores destacam ainda a popularização dos equipamentos digitais de captação de imagem nos últimos anos e a ressignificação de registros banais, distribuídos de forma “viral” em redes de compartilhamento, como uma influência sensível no cinema (Cánepa e Ferraraz, 2013: 51). A proposta de apresentar tramas conectadas à realidade de uma época é historicamente característica do cinema de horror que, ao longo do século XX, “atentou-se para os ditames da realidade ao mesmo tempo em que não perderia de vista a imaginação atávica, sempre permitindo conciliá-las para devolvê-las como visões ou metáforas do mundo moderno” (Bragança, 2016: 13).

Portanto, o *found footage* é um modelo recorrente no cinema de horror contemporâneo que reflete a demanda por realismo do presente, época marcada pela oferta desenfreada de imagens, espalhadas em diferentes plataformas e dispositivos, e facilmente consumíveis. Causar assombro, surpresa e medo em um público acostumado a consumir, cada vez mais, imagens de todos os tipos, é um dos desafios do horror contemporâneo.

### **3. A quebra da quarta parede**

Um aspecto importante para as obras inscritas no subgênero do horror *found footage* é a narrativa construída de modo a justificar a presença do aparato de captação de imagens e sons na diegese. A principal particularidade em relação ao cinema de horror “tradicional” recai nesse aspecto da câmera diegética, que influencia a narrativa cinematográfica e a percepção do espectador.

A relação entre câmera e sujeito no *found footage* é organizada de modo que o aparato de registro de imagens e sons seja perceptível na narrativa. Logo, a liberdade estilística seria limitada, de acordo com Carreiro (2013), pois os processos de concepção do filme e de seu roteiro são interpelados por restrições criativas que devem ser dribladas para que o filme tenha a clareza narrativa de uma ficção tradicional somada à aparência de realismo de um

documentário. Uma das dificuldades perceptíveis no horror *found footage* é a justificativa para interferências nas imagens por meio da montagem. Segundo Cánepa e Ferraraz (2013: 52), há filmes que produzem a impressão de fidelidade com base no ordenamento e na duração dos eventos captados, como *Amizade desfeita*, que desenvolve a narrativa como se fosse uma sequência única registrando uma hora na vida dos personagens, uma simulação de tempo real.

Nesse contexto, falhas técnicas aparentes aproximam os filmes de uma estética amadora, quebrando a ilusão da experiência cinematográfica clássica, na qual o espectador usufrui de um olhar mediado pelas lentes da câmera – todavia, na ficção tradicional, o olhar do cinema é um olhar sem corpo (Xavier *apud* Acker, 2015), cuja câmera está presente em todos os lugares e junto aos personagens, sem no entanto ter a sua presença reconhecida e sem interferir na ação dos personagens.

No *found footage*, o aparato de registro de imagem não somente é perceptível, como os personagens interagem com ele e alguns equipamentos como microfones e câmeras aparecem em cena. Acker (2017: 30) afirma que a presença da câmera no *found footage* é semelhante a um olho, ou à simulação deste, que se materializa na tela. Essa característica potencializa a identificação entre espectador e personagem, uma vez que o espectador compartilha do ponto de vista de quem manuseia a câmera, conferindo uma sensação de intimidade.

Também o operador da câmera faz-se presente em cena, seja falando ou comentando o que está sendo filmado, ou pelo modo como as pessoas que estão sendo filmadas interpelam a câmera e conversam com quem a manuseia (Rødje, 2017: 213). Proveniente do teatro, o conceito de “quarta parede” sugere um “mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia” (Xavier, 2003: 17), no qual a narrativa desenvolvida dentro do espaço

cênico é autobastante, ignorando o olhar externo a ela dirigido, pois os atores estão “em outro mundo”. Quando se quebra a quarta parede, ator e público se percebem e interagem diretamente no teatro, mesmo que por alguns segundos.

Os filmes de horror *found footage* quebram a ilusão da experiência cinematográfica clássica, assim como trazem o horror ainda mais para o cotidiano. A similaridade entre a estética dos filmes *found footage* e as imagens consumidas no dia-a-dia (como vídeos amadores produzidos com celular e gravações intimistas de programas como *reality shows*) aproxima o espectador de algo que é familiar, contudo em uma situação de horror e perigo. Heller-Nicholas (2014: 29, tradução nossa) compreende que a sensação de emoção e perigo resultante de assistir a filmes deste tipo não decorre da dúvida ou da certeza sobre a veracidade das imagens, “mas da construção formal das mesmas, pois esta construção sugere que, se houvesse imagens realmente verdadeiras nesses filmes, elas se pareceriam exatamente como são”.

#### **4. Análise das sequências: diferentes tipos de câmeras, diversas visualidades produzidas**

O processo de análise de trechos selecionados entre os sete filmes indicados será realizado a partir da identificação dos diferentes tipos de câmeras que neles aparecem, das distintas visualidades por ela geradas e sua importância para as obras no nível do enredo: 1) câmera na mão, 2) câmera de vigilância e 3) *webcam* e captação da tela do computador. Esta etapa do trabalho se baseia no método de análise fílmica proposto por Vanoye e Goliot-Leté (2008), que sugere decompor os elementos constitutivos do filme ou fragmento investigado para, em uma segunda fase, estabelecer elos entre esses elementos isolados e compreender como eles se associam para fazer surgir um todo significativo ao reconstruir o filme ou fragmento.

Vale mencionar que as sequências que aparecem analisadas no artigo foram colhidas de um conjunto bastante amplo de trechos pré-selecionados, em torno dos quais se produziram ensaios de análise em etapas anteriores da pesquisa. São trazidas aqui, portanto, as sequências que melhor ilustram e contribuem para a discussão proposta. No caso do filme *The Den*, há uma peculiaridade: se faz presente tanto o uso de câmera de vigilância, quanto de *webcam* e captação de tela do computador, e por isso algumas de suas cenas são trazidas nestas duas respectivas categorias.

#### 4.1 Câmera na mão

As imagens trêmulas e granuladas filmadas pelos personagens de *A bruxa de Blair* inspiraram outros filmes de horror *found footage* a utilizar gravações provenientes de câmeras portáteis, possibilitando movimento e rápido acesso aos acontecimentos da narrativa. Um exemplo é o filme *Atividade paranormal 4* (2012). Na cena investigada (24min46seg a 25min58seg), a personagem Alex acorda durante a noite após escutar um barulho, e decide investigar o que houve munida de uma câmera portátil, no modo noturno, o que modifica a textura e a temperatura da cor das imagens. Além disso, um relógio no canto da tela registra o horário da filmagem. A jovem encontra Robbie, uma criança, em frente ao Kinect do videogame Xbox, que captura os movimentos de seus jogadores através da projeção de pontos de luz infravermelha no ambiente. Com o cômodo escuro e no modo de visão noturna da câmera, é possível filmar esses pontos de luz. O que acontece nesta sequência, no entanto, é que além de gravar Alex e Robbie, a câmera registra um vulto inumano, que aparece ao lado do menino, mas rapidamente some.

Rødje (2017: 207, tradução nossa) sugere que as câmeras no *found footage* de horror “não somente funcionam como dispositivos de gravação simples, mas se tornam atores, participando dos eventos e se envolvendo com o público do filme”. Neste segmento, a tecnologia é utilizada para registro das imagens, mas

também é ela que produz a materialização do mal, tornando-se essencial para o andamento do enredo, captando o que o olho humano sozinho não conseguiria, ou seja, o sobrenatural.

Outro elemento da cena que produz estranheza é o excesso de pontos luminosos na imagem esverdeada, que dificulta a visibilidade. Ao utilizar a tecnologia como um suporte intermediário na relação com o sobrenatural, *Atividade paranormal 4* traz à tona a dimensão de medo diante do desconhecido que a rápida transformação das mídias produz, como aponta Acker (2017: 91).

A presença do sobrenatural remodelado pelo registro tecnológico também figura no segmento *Tuesday the 17th* de *V/H/S* (2012), uma referência aos clássicos filmes *slasher* dos anos 1980, em que um grupo de jovens dirige até um lago para nadar e fumar maconha, até que começam a ser perseguidos por um *serial killer*. No trecho escolhido para análise (1h07min26seg a 1h07min59seg), os personagens Samantha e Spider estão sozinhos na floresta e suas ações são filmadas pelo jovem. Samantha é enquadrada em plano médio, quando um ruído atrai a atenção de Spider, que muda a direção da câmera buscando a origem do som. Vê-se uma imagem fragmentada em meio às árvores, semelhante a um vulto constituído por interferências típicas das fitas do videocassete, como a textura de barras coloridas e um ruído mecânico similar a um VHS sendo rebobinado.

Nos créditos do filme, esta imagem fragmentada é creditada como *The Glitch*, expressão que é utilizada para se referir a uma falha ou irregularidade temporária em um equipamento digital, e que acabou se constituindo como uma das estéticas do digital, sendo incorporada a processos e procedimentos artísticos sobretudo da *media art*, mas também do cinema. Interessante, portanto, que o filme assuma a presença de um assassino *glitch* – ou de um

*glitch* assassino? –, trazendo novamente essa dimensão da tecnologia como meio de materialização do mal.

O assassino disforme atira um facão na cabeça de Samantha e avança contra Spider, que foge com a câmera na mão, registrando a ação em meio a fortes falhas técnicas que atestam a presença da entidade, até que o aparato de registro cai no chão (Figura 1) e filma o assassino desferindo golpes de facão em Spider. O ato do jovem de continuar registrando o acontecimento, mesmo enquanto procura fugir do perigo iminente, causa uma falha desorientadora, um foco errático nas imagens, ferramentas comuns ao horror *found footage*, uma vez em que o filme busca imitar a desorientação do sujeito-testemunho (Woofter, 2016: 150).



**Figura 1:** A câmera tenta captar a imagem do assassino, porém a interferência técnica impede um registro claro na sequência *Tuesday the 17th* (Glenn McQuaid, 2012) de *V/H/S* | © The Collective/ Bloody Disgusting.

O enquadramento utilizado neste trecho permite uma visualização mais clara dessa imagem disforme, possibilitando distinguir uma silhueta humana, porém fortemente fragmentada por fissuras. Assim como a cena analisada de *Atividade paranormal 4*, o horror neste segmento depende essencialmente da presença tecnológica para se materializar, tanto que na cena final, outra personagem, ao direcionar sua câmera para a imagem do assassino *glitch*, esbraveja: “Por que não consigo filmá-lo?” (1h11min05seg). O equipamento registra a presença assassina, porém não capta dela uma imagem clara,

impossibilitando que sua existência seja plenamente legível e, assim, compreendida.

Como afirma Erick Felinto (2008: 124), “a cultura contemporânea é, mais que qualquer outra, uma *tecnocultura* assombrada por fantasmas eletrônicos e tecnológicos”. Ao unir a tecnologia da câmera portátil e resgatar a textura do VHS, este segmento cria uma familiaridade no espectador, pois além das características amadoras na imagem, o público que experimentou as fitas videocassete reconhecerá as linhas que fragmentam o assassino e o VHS. Porém, essa familiaridade está unida ao estranhamento diante do agenciamento desta estética do VHS para a construção de um monstro/assassino tecnológico.

Já o celular é utilizado como aparato de registro em *O segredo do lago Mungo* (2008), centrado na história da família Palmer, que, após a morte da filha Alice em um acidente no lago, começa a testemunhar manifestações estranhas em casa, assim como vizinhos passam a ver o espírito da jovem pelos arredores. A câmera diegética é justificada porque o filme se vende como documentário sobre os acontecimentos sobrenaturais. O início da cena analisada (1h08min56seg a 1h10min59seg) mostra a jovem passeando entre dunas de areia, quando começa a se aproximar de uma forma que está mais à frente. Conforme se aproxima, o espectador percebe que quem Alice vê é a si mesma, porém já afogada no lago, tal como seria encontrada meses depois. A escuridão deste segmento e a precariedade do aparelho de registro – a filmagem data de 2005 – dificultam a plena visualização da gravação. A estratégia, no entanto, é bem sucedida em gerar apreensão no espectador, ao distorcer a imagem e torná-la fantasmagórica.

Ao ver o espectro de sua própria morte, Alice apavora-se e enterra o celular em uma das dunas de areia, em uma atitude simbólica, segundo Heller-Nicholas (2014: 177, tradução nossa), pois “Alice percebe que a tecnologia pode expor

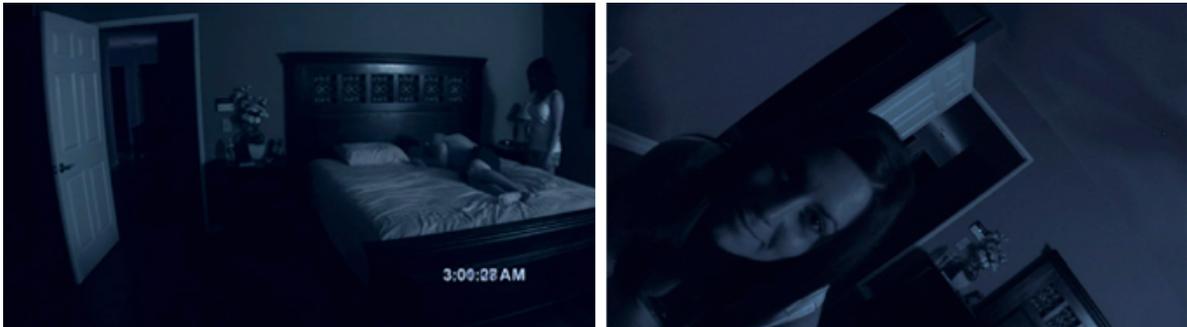
coisas que é melhor não ver e, ao invés de buscar dominá-la, ela escolhe em vez disso rejeitá-la – literalmente enterrá-la”. Novamente, a tecnologia aparece como aparato de intermédio entre o real e o sobrenatural, e o celular proporciona, segundo Bragança, o contato da personagem com sua própria morte: “a impressão particular do que seria o retrato de sua morte, quase como uma *selfie* sobrenatural” (Bragança, 2016: 148).

#### 4.2 Câmera de vigilância

O cenário caseiro e a dinâmica de companheirismo entre os protagonistas do primeiro filme da série *Atividade paranormal* (2007) propõem um ambiente familiar à narrativa. No entanto, conforme destaca Bragança (2016: 60), obras como esta são capazes de “desfamiliarizar” a realidade, revestindo-a de novos significados. A trama acompanha a história de Katie e Micah, um casal que decide filmar sua rotina para compreender fenômenos estranhos que acontecem na casa, especialmente com Katie. O segmento analisado é a cena final (1h21min10seg a 1h24min35seg), cuja legenda indica que trata-se da 21ª noite filmada pela câmera, posicionada em um tripé em frente à cama do casal. Ambos estão adormecidos quando Katie acorda, claramente em um estado de sonambulismo, evidenciado pelo seu comportamento estranho ao postar-se de pé observando Micah dormir.

A mudança na textura e temperatura de cor da imagem evidenciam ao espectador que a câmera está na visão noturna e como as ocasiões de maior tensão do filme ocorrem durante a noite, o recurso é utilizado como um prenúncio de que algo assustador deve acontecer. O relógio no canto da tela é avançado pela edição do vídeo, e após duas horas observando o companheiro dormir, Katie sai do quarto e desaparece, até que seus berros acordam Micah, que corre para ajudá-la. A câmera de vigilância continua filmando o quarto vazio e silencioso, até que Katie surge pela porta segurando Micah nos braços e o atira contra a câmera, que cai. A jovem caminha até o corpo desfalecido do

homem, se debruça sobre ele e mira diretamente a câmera, como se olhasse o espectador, até que um sorriso (Figura 2) transfigura sua fisionomia e a personagem se transforma em uma máscara demoníaca que avança contra o equipamento.



**Figura 2:** A mudança na textura e temperatura de cor da imagem quando a câmera está na visão noturna ajuda o espectador a antecipar os momentos de maior tensão do filme, como o sonambulismo de Katie e seu sorriso ameaçador, direcionado especialmente para a lente da câmera e, conseqüentemente, ao público em *Atividade paranormal* (Oren Peli, 2007) | © Solana Films/Blumhouse Productions.

A câmera de vigilância no decorrer do filme se transforma de um mecanismo de vigilância do sobrenatural para um estimulante do mal. Enquanto Micah usa a câmera como um mecanismo de vigilância incapaz de representar a força invisível que atormenta seu lar, “o registro atrai a intensificação do horror – quanto mais ele exerce o poder de visibilidade mais a vida íntima de Katie é controlada e regida pela entidade demoníaca” (Bragança, 2016: 136).

No início do filme, o letreiro de abertura diz: “A Paramount Pictures gostaria de agradecer às famílias de Micah Sloat e Katie Featherston e ao Departamento de Polícia de San Diego”. Além de buscar atribuir veracidade ao material e produzir um contrato de leitura baseado na crença de que as imagens podem ser verídicas, o aviso justifica que elas tenham sido submetidas à edição, de modo que o espectador não estranhará os efeitos de passagem entre cenas e o avanço no *timecode* da câmera digital na cena analisada. Segundo Bordwell (2012), um dos problemas de filmes deste tipo é conseguir justificar a motivação para alguém filmar os acontecimentos, especialmente em situações

de maior tensão, assim como oferecer ao espectador uma justificativa para aquele material se tornar público, problemas que *Atividade paranormal* resolve bem ao longo da sua progressão dramática.

Também nas cenas finais de *The Den* (2013) há o uso da câmera de vigilância, especialmente para proporcionar diferentes ângulos da caçada contra a personagem Elizabeth, visível no trecho investigado (1h05min11seg a 1h05min20seg). A narrativa do filme segue Elizabeth, uma estudante de pós-graduação em Sociologia que está pesquisando as pessoas que participam do *The Den*, *chat online* no qual se conversa por videoconferência e os usuários podem trocar de parceiros de bate-papo conforme preferirem. Assim, Elizabeth utiliza como método manter a câmera de seu computador ligada para gravar o que acontece na rede virtual, no entanto, a jovem e pessoas próximas a ela começam a ser vigiadas e perseguidas por desconhecidos.

Diferente dos demais trechos analisados neste artigo, o enredo de *The Den* não transita pelo sobrenatural, e sua narrativa é desenvolvida de modo que atormente o espectador através de uma situação inicialmente cotidiana que causa horror ao ser manipulada. No filme, o computador e celular de Elizabeth são *hackeados* e imagens rotineiras da protagonista são gravadas e transmitidas *online* através de um site para usuários dispostos a pagarem por essas "narrativas", que culminam na perseguição e assassinato dos alvos. Inicialmente, o uso de diversas câmeras na montagem do filme causa estranheza no espectador, porém no decorrer da trama o artifício se justifica, pois revela-se que as imagens são editadas e publicadas no site.

Na sequência analisada, a protagonista está fugindo por um corredor, e a escuridão se intensifica à medida que Elizabeth avança pelo caminho. Este curto segmento diferencia-se por duas texturas diferentes nas imagens. As imagens das câmeras de vigilância são intercaladas com as filmagens de uma câmera que está presa na cabeça de Elizabeth. Elas se diferenciam na

montagem do filme e expõem ao espectador que as imagens foram editadas e um som extradiegético inserido para proporcionar maior tensão à cena. A narrativa de *The Den* aborda o perigo de exhibir-se deliberadamente na internet, uma prática que, neste filme, “vincula o horror à vida privada dos personagens que expõem suas intimidades nestes ambientes domésticos” (Bragança, 2016: 131). Especialmente nesta obra, a visibilidade proporcionada pela domesticação da tecnologia é o argumento principal para o desenvolvimento do horror. Sobre essa naturalização da vigilância, Bragança salienta:

O empoderamento concedido pela tecnologia reserva uma faceta destrutiva tanto ao indivíduo, quanto à sociedade, especialmente no que tange seu emprego para a vigilância e para o exibicionismo. O regime de vigilância que atinge todo o corpo social estabelece novos poderes de visibilidade para o controle do indivíduo. Neste âmbito as contraofensivas do cidadão apoiam-se na domesticação da tecnologia de modo a reivindicar seu direito de auto-representação (Bragança, 2016: 155).

Com a ausência do sobrenatural em *The Den*, a tecnologia atua de modo a expor os horrores que acometem Elizabeth e pessoas próximas a ela, mas também é por intermédio dela que o filme busca produzir situações que gerem medo.

#### **4.3 Webcam e captação da tela do computador**

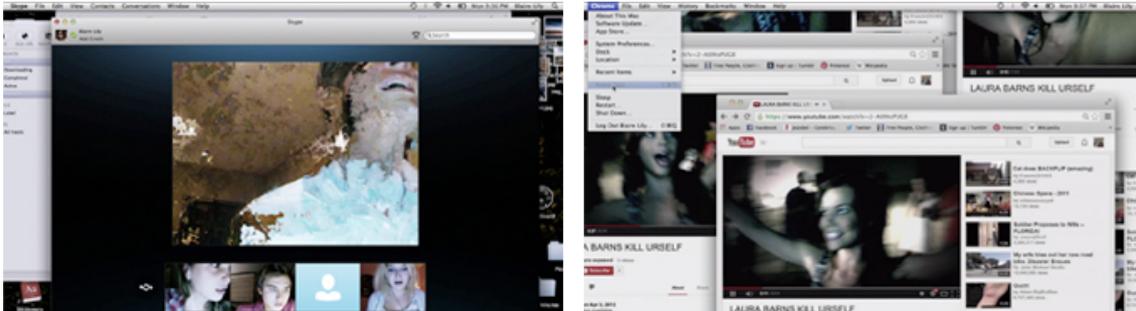
É provável que o recurso mais recente do horror *found footage* seja o uso da *webcam* e de um mosaico de elementos da tela de computador e celular para a construção narrativa dos filmes. Diferentemente das produções *found footage* que surgiram após *A bruxa de Blair* com as características que foram descritas anteriormente, obras produzidas com imagens de *webcam* e gravação da tela do computador possuem outras particularidades, que serão abordadas seguir.

Em *Amizade desfeita* (2014), a narrativa transcorre por meio da captação da tela do computador da protagonista Blaire, que conversa com seis amigos via Skype. O espectador vê imagens geradas por *webcam* dos personagens interagindo no aplicativo, além de abas de redes sociais como Facebook e de outros sites como o YouTube. Tem-se, neste filme, o recurso tanto à câmera não-diegetizada – que grava a tela do computador de Blaire – quanto à *webcam*, que neste caso funciona como câmera diegética por meio da qual todos os demais personagens podem ser vistos.

O enredo de *Amizade desfeita* tem início com uma reunião virtual no Skype que ocorre um ano após a morte de Laura Barns, colega de escola dos personagens centrais que cometeu suicídio após o vazamento de um vídeo com imagens íntimas dela na internet. Os amigos conversam juntos na videoconferência, quando uma sétima pessoa aparece no *chat*. Após diversas tentativas de excluir o “intruso”, esse usuário começa a revelar segredos dos jovens, causando discussões entre eles, até que o grupo percebe que está envolvido em um jogo com o espírito *hacker* da própria Laura Barns, do qual somente um sairá vivo.

Na primeira sequência analisada (49min00seg a 49min40seg), o jogo imposto pelo espírito está em seu ápice. No início da cena investigada, o personagem Adam revolta-se com a presença insistente do espírito na conversa e manifesta intenção sair da videoconferência. A janela da *webcam* de Adam é destacada, ao mesmo tempo em que sua imagem é fragmentada por interferências e é possível escutar ruídos sonoros. Esses dois elementos, especialmente em conjunto, conduzem o espectador a presumir que o espírito de Laura Barns assombra os equipamentos de quem é o próximo alvo, particularmente porque as imagens da *webcam* dos outros três personagens não apresentam interferências. A importância dos aparatos de captação de imagens em *Amizade Desfeita* vai além da gravação, uma vez que se apresenta como intermediário entre o espírito de Laura Barns e os demais personagens.

Aos 48min58seg, uma aba do navegador Google Chrome abre misteriosamente no link de um vídeo sobre Laura Barns no YouTube. Após tentativas de fechar a janela, a aba se replica pela tela do computador de Blaire, mostrando diferentes momentos do vídeo e confundindo o espectador com a sobreposição de sons e excesso de elementos presentes no filme (Figura 3). O desespero de Blaire não é vocalizado, mas alguns indícios sugerem o sentimento da protagonista. A movimentação frenética do cursor na tela do computador e os barulhos de cliques seguidos da jovem ao tentar fechar as janelas do navegador denunciam sua tentativa de “escapar”. Sem a fala ou gritos de desespero da personagem, o espectador depende de indícios como estes para sensibilizar-se com ela e preocupar-se com sua sobrevivência.

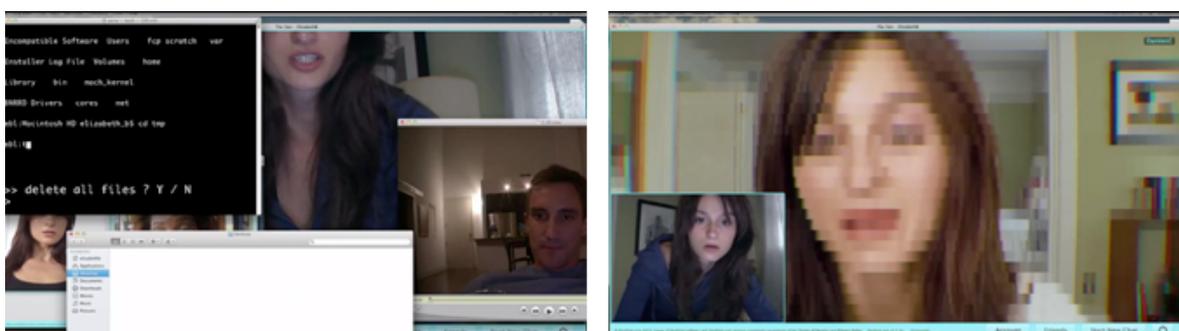


**Figura 3:** Fissuras na imagem da *webcam* antecipam atividades sobrenaturais, assim como o excesso de elementos na tela da protagonista confundem o olhar do espectador, produzindo estranhamento em relação as imagens de *Amizade desfeita* (Levan Gabriadze, 2014) | © Bazelevs Production/Blumhouse Productions.

Nas três sequências analisadas nesta seção, é possível perceber esse aprimoramento na criação de ambiências através de uma estética que emula registros caseiros e traz o uso cotidiano das tecnologias digitais como elemento que produz medo. Woofter afirma que, apesar de o formato de *Amizade desfeita* transmitir atualidade ao expor aspectos da vida comum, sua narrativa apresenta um argumento conhecido do cinema de horror:

*Amizade desfeita* é uma reinvenção virtuosa de um cenário de história de fantasmas bastante típico: o espectro voltando para corrigir os erros morais do passado. A perspectiva narrativa no filme é a de Blaire Lily, cuja tela do MacBook preenche a tela do cinema, exceto nos segundos finais da duração do filme. A *mise-en-scène* de *Amizade desfeita* é o resultado de uma meticulosa simulação do mundo hipermediado da área de trabalho do usuário digital, alcançado no filme através de versões digitalmente animadas do Skype, Spotify, Google, Facebook, Twitter e Chatroulette (WOOFTER, 2016: 166, tradução nossa).

Outra sequência analisada em *The Den* inicia aos 38min23seg, com a tela do computador ocupada pelo chat homônimo ao filme, porém, ao invés de Elizabeth conversar com outra pessoa ao vivo, a janela da videoconferência em destaque mostra uma montagem de diferentes cenas gravadas pela webcam da protagonista (Figura 4). Tais imagens, no entanto, aparecem distorcidas e manipuladas, e o espectador passa a compartilhar com a personagem da sua sensação de espanto e estranhamento.



**Figura 4:** A tecnologia manipulada de forma a atormentar a protagonista de *The Den* (Zachary Donohue, 2013) também causa desconforto no espectador, com o excesso informações na tela e a distorção na imagem e som das gravações | © Cliffbrook Films/Intracacy Films/Quickfire Films.

Os recursos utilizados por *Amizade desfeita* e *The Den* possivelmente conduzem o subgênero a um diferente patamar em relação a outros filmes *found footage*. Doze anos antes de *Amizade desfeita*, no entanto, o filme *The Collingswood Story* (2002) já havia sido criado a partir de imagens de *webcam*.

Ao ligar uma *webcam* para iniciar um vídeo chat com o namorado, a protagonista Rebecca diz: “Você realmente pode me ver com esta coisa?”, referindo-se à estranheza causada pela presença da *webcam* e por aquela forma nova de comunicação na época (o chat via web com vídeo). No segmento escolhido para análise (19min54seg a 22min59seg), a personagem consulta uma médium em um portal paranormal online que oferece consultas espirituais através de vídeo chat. A escuridão na janela de vídeo da médium é interrompida somente por velas, criando uma aura misteriosa, enquanto o espectador vê a tela do computador de Rebecca, incluindo o programa de vídeo chat.

Em outro trecho (34min34seg a 35min56seg), o namorado de Rebecca, Johnny, navega na internet em busca de informações sobre o mal que assombra a casa em que a jovem mora, transitando por sites como o portal do jornal de Collingswood, localidade em que reside a protagonista. Novamente, a trama envolve um argumento característico do horror, uma casa misteriosa em que aconteciam cultos a entidades malignas, porém o mistério é desvendado com o auxílio de uma médium consultada online e de documentos e fotos encontrados na web.

A inovação do filme em utilizar um aparato de registro de imagem então ainda pouco popular como a *webcam* é destacada por Heller-Nicholas (2014: 122, tradução nossa), especialmente por “prever a influência que as tecnologias de transmissão de vídeos online teriam no subgênero de horror *found footage* (e no horror em geral) após a chegada do YouTube em 2005”. Cabe destacar o pioneirismo de *The Collingswood Story*, quando se considera que, mesmo em 2017, o uso da *webcam* ainda não é muito presente no cinema de horror e, principalmente, que o contexto de produção do filme é anterior à popularização dos vídeos online.

## 5. Considerações finais

A realização da pesquisa permitiu constatar como um dado da cultura do nosso tempo, que é a proliferação de imagens produzidas de forma amadora por diferentes tipos de câmeras, vem influenciando as narrativas do cinema de horror. Ao mesmo tempo em que os filmes *found footage* são afetados em seu enredo por limitações oriundas da necessidade de justificar a presença câmera na diegese, o uso da tecnologia abre outras possibilidades de causar medo no público, especialmente através do estranhamento proporcionado por usos não convencionais e distorções em imagens inicialmente cotidianas. Compreender a conexão entre as dimensões estética e narrativa nos filmes de horror *found footage* investigados é fundamental para estruturar uma análise sobre a presença da câmera diegetizada e a construção do horror sustentada pelo uso da tecnologia.

Também foi perceptível que, mesmo com a tendência de aproximação às convenções do realismo documental no *found footage*, figuras que habitam o imaginário sobrenatural permanecem presentes. Demônios, espíritos, zumbis e outras entidades características do gênero de horror continuam aparecendo nos filmes, todavia remodelados. A típica história de fantasma constituída pela trama *Amizade desfeita* é atualizada com a inserção da tecnologia na narrativa, assim como a entidade demoníaca em *Atividade paranormal 4* ganha novos contornos através da luz infravermelha do Kinect.

## Bibliografia

Acker, Ana Maria (2015). "O dispositivo no cinema de horror *found footage*" in *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora*, v. 9, n. 1. Disponível em <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/405>. Acesso em 15/04/2017.

\_\_\_\_ (2017). *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/158681>. Acesso em 22/06/2017.

Aumont, Jacques e Michel Marie (2001). *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus.

Bordwell, David (2012). "Return to Paranormalcy. Observation on film art" in *David Bordwell*, novembro. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>. Acesso em 20/06/2017.

Bragança, Klaus'Berg Nippes (2016). *Realidade perturbada – choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no found footage de horror*. Tese de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Inédita.

Cánepa, Laura e Rogério Ferraraz (2013). "Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo" in André Brasil, Eduardo Morettin, Maurício Lissovsky (orgs). *Visualidades hoje*. Salvador/Brasília: EDUFBA/ Compós.

Carreiro, Rodrigo (2013). "A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror" in *Revista Significação*, v. 40, n. 40. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71682>. Acesso em 20/04/2017.

Carroll, Noël (1999). *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*. Campinas, SP: Papyrus.

Felinto, Erick (2008). *A imagem espectral: Comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. Cotia: Ateliê Editorial.

Heller-Nicholas, Alexandra (2014). *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*. Jefferson, NC: McFarland & Company, INC., Publishers.

Rødje, Kjetil (2017). "Intra-diegetic cameras as cinematic actor assemblages in found footage horror cinema" in *Film-Philosophy*, v. 21, n. 2. Disponível em: <http://www.eupublishing.com/doi/10.3366/film.2017.0044>. Acesso em 07/06/2017.

Vanoye, Francis e Anne Goliot-Lété (2008). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas, SP: Papyrus.

Xavier, Ismail (2003). *O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo*, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac Naify.

Weinrichter, Antonio (org.) (2009). *Metraje encontrado: la apropiación en el cine documental y experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra, colección Punto de Vista.

Woofter, Kristopher Karl (2016). *Shoot the Dead: Horror Cinema, Documentary and Gothic Realism*. Tese de doutorado em Philosophy (Film and Moving Image Studies) da Universidade Concordia em Montréal, Canadá. Disponível em: <http://spectrum.library.concordia.ca/981984/>. Acesso em 10/06/2017.

---

\* Gabriela Machado Ramos de Almeida é doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com realização de estágio doutoral na Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora do curso de Comunicação Social da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). E-mail: [gabriela.mralmeida@gmail.com](mailto:gabriela.mralmeida@gmail.com).

Jéssica Patrícia Soares é graduanda em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). E-mail: [jsspatricia@gmail.com](mailto:jsspatricia@gmail.com).